

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
DENGAN PERMAINAN KERETA BERNOMOR PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK BAKTI I GAGAKSIPAT
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**



MUJI WISTINI

A53C090036

**PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir :

Nama : Drs, Joko Suwandi, M.Pd
NIP / NIK : 350

Telah membaca dan mencermati naskah publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Muji Wistini
NIM : A53C090036
Program Studi : PG PAUD (Penyetaraan)
Judul Skripsi : Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok A TK Bakti I Gagakspat Tahun Pelajaran 2013

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 22 Maret 2013

Pembimbing

Drs, Joko Suwandi, M.Pd

NIK : 350

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN DENGAN PERMAINAN KERETA BERNOMOR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK BAKTI I GAGAKSIPAT TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

Muji Wistini. A53C090036. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013. 90.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali dengan menggunakan Permainan Kereta bernomor. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan empat kali pertemuan. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok A TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 20 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi. Sedangkan validitas data yang digunakan adalah triangulasi. Data dianalisis dengan teknik diskriptif komperatif/ perbandingan, yaitu membandingkan hasil yang dicapai oleh anak dengan indikator kinerja.

Berdasarkan hasil tindakan siklus I, dan siklus II yang telah dilaksanakan selama penelitian, menunjukkan adanya pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan dari sejumlah anak didik yang pada kondisi awal hanya 1 anak didik yang mempunyai perkembangan yang sangat baik dalam kemampuan mengenal lambang bilangan, pada siklus I ada 2 anak, dan siklus II ada 17 anak. Prosentase rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak juga mengalami peningkatan. Pada kondisi awal prosentase rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah sebesar 42,34%, siklus I sebesar 61,56%, siklus II sebesar 84,85%. Dengan demikian, penggunaan kereta bernomor dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013

Kata Kunci: *Lambang bilangan, Permainan Kereta Bernomor.*

PENDAHULUAN

Pada anak usia 4 – 5 tahun atau anak TK kelompok A dalam lingkup perkembangan konsep bilangan dan lambang bilangan di harapkan anak mampu membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10, mampu membilang dengan menunjuk benda 1-5, mampu menyebutkan kembali pengurangan atau memisahkan kumpulan benda dengan benda sampai 5, dan mampu menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-5. Terkait dengan pengembangan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal lambang bilangan di kelompok A TK Bakti I Gagaksipat kecamatan Ngemplak kabupaten Boyolali terdapat kesenjangan.

Dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti yang sekaligus guru kelas, peneliti menemukan beberapa faktor penyebabnya, yaitu kurangnya penggunaan media sumber pembelajaran dan kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti menggunakan permainan kereta bernomor. Adapun alat dalam permainan kereta bernomor ini terdiri dari gerbong bernomor 1-10 yang terbuat dari kardus bekas dan kartu angka 1-10. Permainan kereta bernomor ini merupakan salah satu bentuk permainan yang direkomendasikan oleh Dirjen DIKDASMEN untuk mempermudah pembelajaran berhitung di TK (Depdiknas, 2007: 22).

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah antara lain kurangnya kemampuan anak didik dalam mengenal lambang bilangan, adanya fakta bahwa guru kurang kreatif dalam penggunaan media, dan guru menggunakan metode yang kurang tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok A Di TK Bakti I Gagaksipat Tahun Pelajaran 2012 / 2013”**.

Adapun tujuan peneliti mengadakan penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Bakti I Gagaksipat tahun pelajaran 2012 / 2013.

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian

Menurut Suharso dkk kemampuan dari kata dasar mampu yang berarti: kuasa; sanggup melakukan; dapat; berada; dan kaya (KBBI, 2005:308). Lambang berarti sesuatu seperti tanda, lukisan, perkataan, lencana dan sebagainya yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu. Bilangan berasal dari kata bilang yang berarti hitungan yaitu perihal menjumlahkan; mengurangi; membagi; menambah.

Dengan demikian lambang bilangan adalah suatu tanda yang telah disepakati berkaitan dengan menjumlahkan; mengurangi; membagi; menambah berupa angka.

2. Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan

Perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini merupakan hal yang terpenting dalam proses pembelajaran mengenal bilangan. Menurut Sujiono (2007:11) perkembangan mengenal konsep bilangan mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pengenalan Kuantitas. Anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan, dilakukan secara bertahap 1-10 kemudian 11-20.
- b. Menghafal urutan nama bilangan yaitu menyebutkan nama bilangan dalam urutan yang benar.
- c. Menghitung secara rasional. Anak dikatakan memahami angka/bilangan bila mampu:
 - 1) Menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangan.
 - 2) Membuat korespondensi satu-satu.
 - 3) Menyadari bilangan terakhir yang disebut mewakili total/jumlah benda dalam 1 kelompok.
- d. Menghitung maju. Menghitung 2 kelompok benda yang digabungkan dengan cara:
 - 1) menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai benda akhir.

- 2) Menghitung melanjutkan.
- 3) menghitung benda dengan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok.
- e. Menghitung mundur. Berhitung mundur dilakukan dalam operasi pengurangan angka, menggunakan angka kecil saja.
- f. Menghitung melompat yaitu menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan bilangan tertentu.

3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan antara lain sebagai berikut :Faktor hereditas atau keturunan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan, dan faktor lingkungan.

4. Metode Pendekatan Permainan Mengenal Lambang Bilangan

metode permainan website di
<http://failashofgmail.wordpress.com/2011/06/01/pengertian-matemati>. di
 temukan beberapa metode yang dapat digunakan dalam pendekatan permainan mengenal lambang bilangan antara lain sebagai berikut:

- a. Metode Bercerita; Memberikan penerangan kepada anak secara lisan atau menyampaikan penerangan melalui cerita dengan atau tanpa alat peraga.
- b. Metode Bercakap-cakap: Adalah salah satu penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak.
- c. Metode Tanya Jawab: Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberi-kan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir.
- d. Metode Pemberian Tugas: Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.
- e. Metode Demonstrasi: Adalah suatu cara untuk mempertunjukan atau

- memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.
- f. Metode Eksperimen: Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung kepada kreativitas guru.

5. Indikator Kemampuan Mengenal Lambang bilangan

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 atau kelompok indikator kemampuan mengenal lambang bilangan meliputi:

- a. Membilang/menyebut urutan bilangan minimal dari 1-10.
- b. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal bilangan dengan benda-benda sampai 5).
- c. Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis).
- d. Menyebutkan kembali pengurangan, (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 5.
- e. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-5

B. Kajian Permainan Kereta Bernomor

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan berulang-ulang untuk memperoleh pengertian atau informasi, kesenangan, kepuasan, kenikmatan, dan pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan diri. Sedangkan pengertian permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau yang dimainkan. (Suharso, *KBBI*, 2005:305).

2. Permainan Kereta Bernomor

a. Pengertian Permainan Kereta Bernomor

Permainan kereta bernomor adalah sebuah alat permainan yang terbuat dari kardus snack sebagai gerbong kereta, nomor atau

angka 1-10, kartu gambar benda berangka 1-10, dan kartu angka 1-10 sebagai pelengkap.

b. Langkah- langkah Bermain Permainan Kereta Bernomor

Adapun langkah-langkah dalam permainan kereta bernomor ini sebagai berikut:

1) Langkah Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan oleh guru antara lain yaitu mengemas atau memodifikasi permainan kereta bernomor yang disesuaikan dengan tema dan indikator yang akan diajarkan.

2) Langkah Pelaksanaan

Pelaksanaan pertama adalah guru menjelaskan dan memperkenalkan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan permainan kereta bernomor. Pelaksanaan kedua, guru mendemonstrasikan kegiatan bermain permainan kereta bernomor dengan memasang angka secara urut pada gerbong yang telah disiapkan dan membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10. Pelaksanaan ketiga, guru mengajak anak untuk bermain.

3) Langkah Tindak Lanjut

Setelah dilaksanakan demonstrasi pelaksanaan pembelajaran dengan bermain permainan kereta bernomor oleh guru, dan permainan ini dapat dilaksanakan oleh anak, maka untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, permainan kereta bernomor ini seyogyanya dilaksanakan secara terus menerus dan disesuaikan dengan indikator yang diajarkan.

b. Permainan Kereta Bernomor untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Dalam hal ini permainan kereta bernomor digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kardus snack sejumlah 10

sebagai gerbong kereta, angka 1-10, kartu gambar benda berangka 1-10, dan kartu angka 1-10 sebagai media untuk membilang, mengenal lambang bilangan, dan menyebut urutan bilangan. Dengan demikian bermain permainan kereta bernomor ini dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

METODE PENELITIAN

A. Seting Penelitian

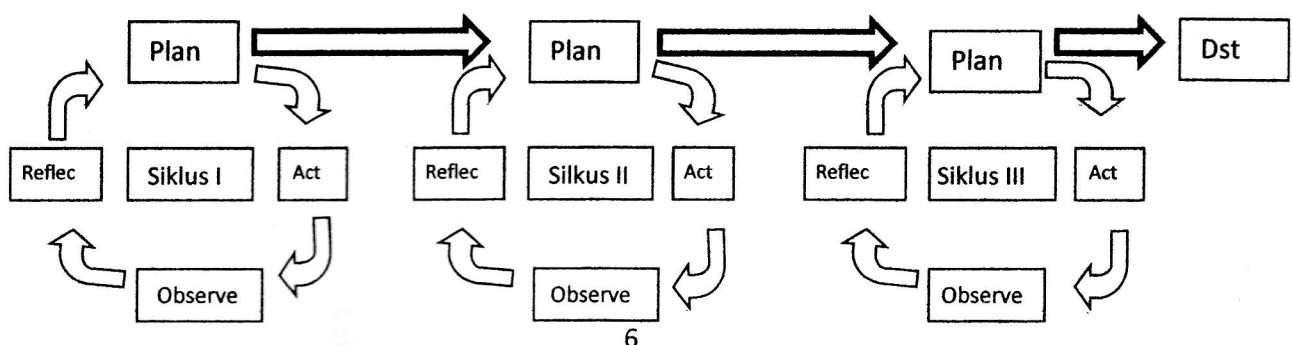
1. Tempat, Waktu, dan Subyek Penelitian

Peneliti dalam penelitian pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan permainan kereta bernomor ini, menggunakan Taman Kanak-Kanak Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali, yang berlokasi didesa Kanoman, Kec. Ngemplak, Kab. Boyolali. Penelitian ini akan berlangsung selama 3 bulan pada semester genap tahun pelajaran 2012 / 2013. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok A TK Bakti I Gagaksipat, Kec. Ngemplak, Kab. Boyolali dengan jumlah anak 20 terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

B. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang berbentuk siklus untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan bermain permainan kereta bernomor. Dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*).

Langkah-langkah untuk setiap siklus oleh Suwandi (2009:34) dapat diilustrasikan seperti pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

B. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua macam yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu sumber data yang peneliti peroleh dari pengamatan di kelompok A TK Bakti I Gagaksipat semester II tahun pelajaran 2012 / 2013. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari hasil pengamatan teman sejawat melalui subyek yang sama. Dengan demikian sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok A TK Bakti I Gagaksipat.

C. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut : **Dokumentasi**;Tehnik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi awal kemampuan mengenal lambang bilangan anak. **Observasi** ;Peneliti menggunakan teknik observasi untuk mendapatkan data mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada siklus I dan II .

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan tehnik *triangulasi dengan instrumen* sebagai berikut:

1. Lembar observasi perilaku anak dalam pembelajaran pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan, yang berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenai perilaku anak didik yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
2. Lembar observasi perilaku guru saat pembelajaran permainan kereta bernomor. yang berisi tentang catatan perilaku guru dalam pelaksanaan permainan kereta bernomor.
3. Lembar catatan lapangan, yang digunakan untuk mencatat semua kejadian yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan.
4. Lembar wawancara, yang berisi tentang tanggapan pelaksanaan pembelajaran upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan permainan kereta bernomor.

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis diskriptif komparatif atau perbandingan berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan dengan tahap- tahap sebagai berikut:

- 1. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan.
- 2. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, dan jumlah skor. Tabulasi skor dapat dilihat pada tabel 1
- 3. Menghitung prosentase peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan menerapkan metode permainan kereta bernomor, dengan cara sebagai berikut:

- a. Prosentase pencapaian kemampuan:

$$\frac{\text{Jumlah skor amatan yang dapat dicapai tiap anak} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimum}} \%$$

- b. Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan.
- c. Skor maksimum = 4x 8 = 32
- d. Hasil prosentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%) .
Seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 1

Lembar Tabulasi Skor Observasi Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Permainan Kereta Bernomor

| No | Nama Anak Didik | Butir Amatan | | | | | | | | Jumlah | % |
|--|-----------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|--------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| 1. | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | |
| dst. | | | | | | | | | | | |
| Rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan anak kelompok A. | | | | | | | | | | | |

4. Membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan prosentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika anak sudah mencapai prosentase yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya. Adapun hasil perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2

Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Prosentase Keberhasilan

| No | Nama Anak Didik | Prosentase <u>Pencapaian</u> | Prosentase <u>keberhasilan</u> | Status <u>Pencapaian</u> |
|-----|-----------------|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| dst | | | | |

Keterangan :

- a. Prosentase pencapaian : diperoleh dari perhitungan prosentase kemampuan pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui alat peraga kantong pintar
- a. Prosentase keberhasilan diperoleh dari prosentase minimal yang harus dicapai anak didik pada setiap siklusnya.
- b. Status pencapaian; diperoleh dari perbandingan antara skor maksimum setiap siklus dan prosentase pencapaian setiap anak didik dengan ketentuan sebagai berikut :
 - 1) S = sudah mencapai, jika hasil prosentase \geq prosentase keberhasilan.
 - 2) B = belum mencapai, jika hasil prosentase \leq prosentase keberhasilan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan dan analisis yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan hasil belajar anak didik kelompok A TK Bakti I Gagaksipat Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali tahun Pelajaran 2012/2013 dalam mengenal lambang bilangan sebagai berikut: Rata-rata kemampuan anak satu kelas pada Prasiklus adalah 42,34 % , Siklus I adalah 61,56 %, dan Siklus II adalah 84,85 % .

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pada Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Permainan Kereta Bernomor Pada Anak Kelompok A Di TK Bakti I Gagaksipat Tahun pelajaran 2012 / 2013” ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan kereta bernomor bisa mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perkembangan rata-rata prosentase kemampuan mengenal lambang bilangan dari sebelum tindakan (pra siklus) sampai pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat berarti. Pada prasiklus (sebelum tindakan) 42,34 %, kemudian siklus I 61,56 %, siklus II mencapai 84,85%.
2. Penggunaan permainan kereta bernomor dapat meningkatkan keberanian, percaya diri dan memilih suatu yang tepat dalam pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan.

Dengan demikian Hipotesis yang menyatakan melalui permainan kereta bernomor dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak didik kelompok A TK Bakti I Gagaksipat kecamatan Ngemplak kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013 dapat diterima kebenarannya .

2. SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru; Sebaiknya guru menerapkan pendekatan individual untuk mengatasi kesulitan dalam penggunaan permainan kereta bernomor, guru senantiasa memotivasi anak didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta pembelajaran yang atraktif, guru mengidentifikasi masalah dan mencari solusi secara dini, dan guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan.
- b. Bagi Peneliti Selanjutnya; Hendaknya didalam penelitian memperhatikan komponen- komponen pembelajaran seperti seperti tingkat pencapaian perkembangan, indikator, tujuan, kegiatan, alat, metode, dan alat evaluasi, penelitian ini dapat dikembangkan tidak hanya untuk PAUD formal (TK) kelompok usia 4-5 tahun atau kelompok A saja, melainkan dapat juga dilakukan pada PAUD kelompok usia lainnya dalam bentuk yang berbeda dan dalam pengembangan kemampuan yang berbeda pula, dan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dirjen PNFI, 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen PAUD.
- Dirjen PAUDNI. 2011 *Kerangka Besar Pembangunan PAUD Indonesia Periode 2011-2025*. Jakarta: Dirjen PAUD
- Faila, Maila. 2011. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Online. <http://failashofgmail.wordpress.com/2011/06/01/pengertian-matemati>. Diakses 02 Juli 2012.
- Marsudi, Sharing dkk, 2011. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nasucha, Yakub, dkk. 2010. *Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Sanjaya, H. Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyem. 2012. *Upaya Meningkatkan kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dengung Lebah Di TK Pertiwi I Gagaksipat Boyolali Tahun Pelajaran 2011 / 2012*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suharso, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV Widya Karya.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sunoto, Umi Relawati. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tebak Angka Di BA Aisyiyah Dukuh Sukoharjo*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suwandi, Sarwiji. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.